

HỆ THỐNG MÁY TÍNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

TÀI LIỆU SƯU TẬP
BỞI HCMUT-CNCP

GV: TS. NGUYỄN NHẬT NAM

THÔNG TIN GIẢNG VIÊN

TS. Nguyễn Nhật Nam

Bộ môn Hệ Thống Điện – Khoa Điện Điện tử – Trường ĐH Bách khoa Tp HCM

Email: nnnam@hcmut.edu.vn

Quá trình công tác:

4/2007-10/2011 : Cán bộ giảng dạy tại Đại học BKTpHCM
10/2011-10/2014 : Nghiên cứu sinh tại Học viện kỹ thuật Shibaura,
Tokyo, Nhật Bản.
10/2014-Nay : Cán bộ giảng dạy tại Đại học BKTpHCM

Lĩnh vực nghiên cứu:

Bảo vệ chống sét cho hệ thống điện (Lightning protection for power system)
Phân tích điện từ trường trong hệ thống điện (Electromagnetic field analysis in power system)
Các phương pháp số (Numerical methods)

Môn học giảng dạy:

Hệ thống máy tính và ngôn ngữ lập trình (Computer system and programming languages)
Giải tích Hệ thống điện (Power system analysis)
Kỹ thuật Cao Áp (High voltage engineering)
Vận hành và điều khiển Hệ thống điện (Operation and Control of Power systems)
Đánh giá độ tin cậy trong Hệ thống điện (Reliability evaluation of Power systems).....

HÌNH THỨC ĐÁNH GIÁ

KIỂM TRA GIỮA KỲ (TUẦN 8): 30%

- Hình thức thi: **Tự luận**
- Thời lượng thi: **50 phút**
- Sinh viên không được tham khảo tài liệu

THỰC HÀNH: 20%

KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI KỲ: 50%

- Hình thức thi: **Trắc nghiệm và tự luận**
- Thời lượng thi: **90 phút**
- Sinh viên không được tham khảo tài liệu

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. *HỆ THỐNG MÁY TÍNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH – PSG.TS. ĐẶNG THÀNH TÍN*
2. *INTRODUCTION TO COMPUTING SYSTEMS – YALE N. PATT AND SANJAY J. PATEL*

TÀI LIỆU SƯU TẬP
BỞI HCMUT-CNCP

ANY COMMENTS



SỰ CẦN THIẾT CỦA MÔN HỌC

- Học cho qua???

TÀI LIỆU SƯU TẬP
BỞI HCMUT-CNCP

NỘI DUNG HỌC

CHƯƠNG 1 ÔN LẠI CÁC KIẾN THỨC CƠ BẢN VỀ MÁY TÍNH

CHƯƠNG 2 CÁC KIỂU DỮ LIỆU VÀ THAO TÁC

CHƯƠNG 3 CÁC CẤU TRÚC LUẬN LÝ SỐ

CHƯƠNG 4 MÔ HÌNH VON NEUMANN VÀ KIẾN TRÚC TẬP LỆNH LC-3

CHƯƠNG 5 LẬP TRÌNH HỢP NGỮ LC-3

CHƯƠNG 6 GIỚI THIỆU VỀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH C

CHƯƠNG 7 CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN VÀ CÁC KIỂU DỮ LIỆU CỦA C

CHƯƠNG 8 CÁC LỆNH ĐIỀU KHIỂN VÀ VÒNG LẶP

CHƯƠNG 9 HÀM

CHƯƠNG 10 LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN SỰ CHUYỂN KIỂU

CHƯƠNG 11 MẢNG

CHƯƠNG 12 POINTER

CHƯƠNG 13

CÁC KIỂU DỮ LIỆU CÓ CẤU TRÚC VÀ KIỂU DỮ LIỆU TỰ ĐỊNH NGHĨA